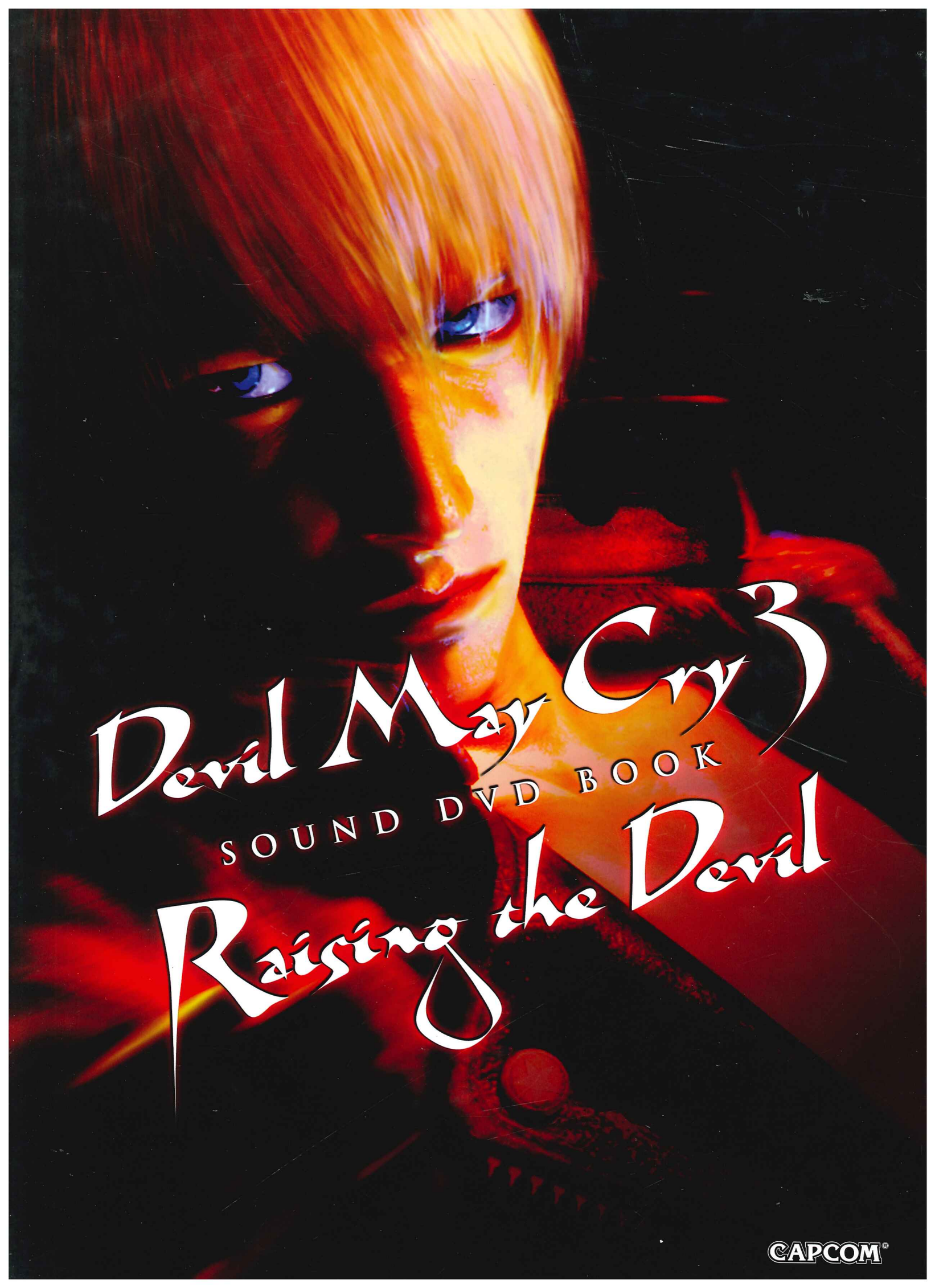

Devil May Cry 3
SOUND DVD BOOK
Raising the Devil
CAPCOM®

本書に付属しているDVDはゲームソフトではありません。
DVDビデオ対応プレイヤーでご鑑賞ください。
なお、パーソナルコンピュータ等に搭載している
DVD-ROMプレーヤーでの動作保証はしておりません。

ISBN4-86233-011-8

C0076 ¥3000E

9784862330116

1920076030000



定価 3,150円（本体 3,000円+税150円）　株式会社 カプコン　CAPCOM®



We pluck the threads that make us dance, finger and reel. We surrender in joy to the lowest of the foul and rank, we submerge through darkness, rancid filth. Hour by hour, we move downward, ever closer to hell, in a slow, steady gait. Now, let the world resound! Storm! Shatter! Dread! Envy! Lust! Greed! And Pride! A bell of chaos that tolls human desires! After two thousand long years, the once sealed gate to the Demonic World will open! Destruction! Carnage! And Despair! Let your instincts drive you! Enter this world in fear! As its very name, Temen-ni-Gru, strikes terror into the heart of mankind, then I will become the ultimate ruler of this wasteland engulfed with pandemonium! The demonic power that Spacetime imprisoned will be mine!

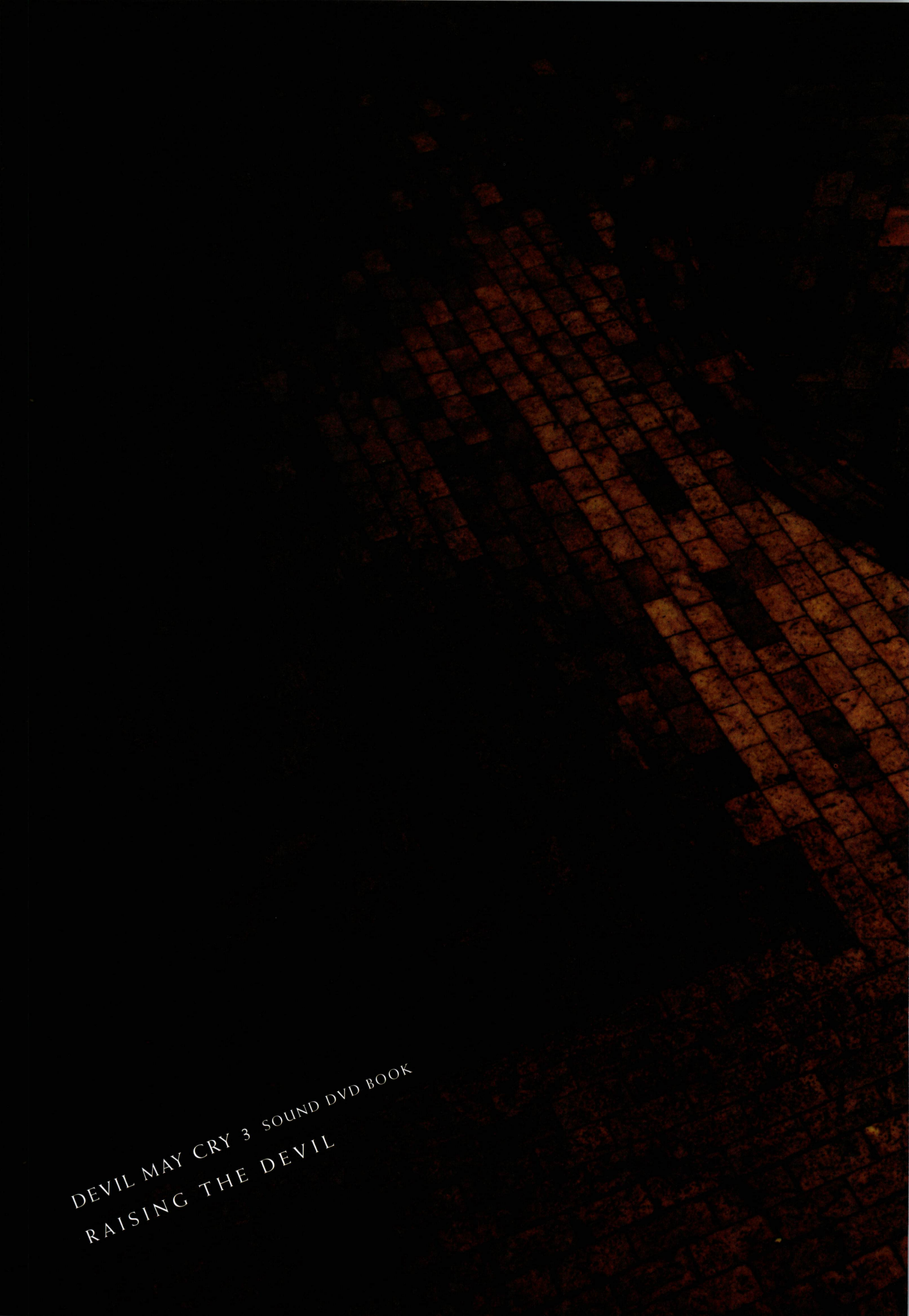
ISBN4-86233-011-8 C0076

© CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED. /ILLUSTRATIONS: Kazuma Kaneko/ATLUS








DEVIL MAY CRY 3 SOUND DVD BOOK
RAISING THE DEVIL











This party is getting crazy!
Let's Rock!

イカれたパーティの始まりか　派手にいくぜ！



No doubt you've got
some fun planned for me,
right? Vergil!

当然もてなしてくれるんだろう？　なあ　バージル！

Why not?
After all we share the same blood.
I'll just use more of yours to undo
daddy's little spell.

いいだろう　お前もスパーダの血族
貴様を殺して　その血を捧げるとしようか





He was obsessed with becoming the Devil.
So much he killed his own wife.
To top it off, that filthy scum is my father.

その男はね　悪魔になるなんて言い出して自分の妻を殺してしまったのよ
そんな男が　どういうわけか私の父親なの

Well? Doesn't it excite you?
The Temen-ni-Gru has revived,
the Great one who once ruled this earth as a medium
between the Human World and the Demon World.

どうかね？　興奮しないか？
ようやく復活を果たしたのだ
かつて魔界と人界を結びつけていた古の塔
――テメンニグルがな







Our job here is to guard this door!
We cannot let you pass!

我らの務めはこの扉を守る事！　ここを通すわけにはいかぬ！

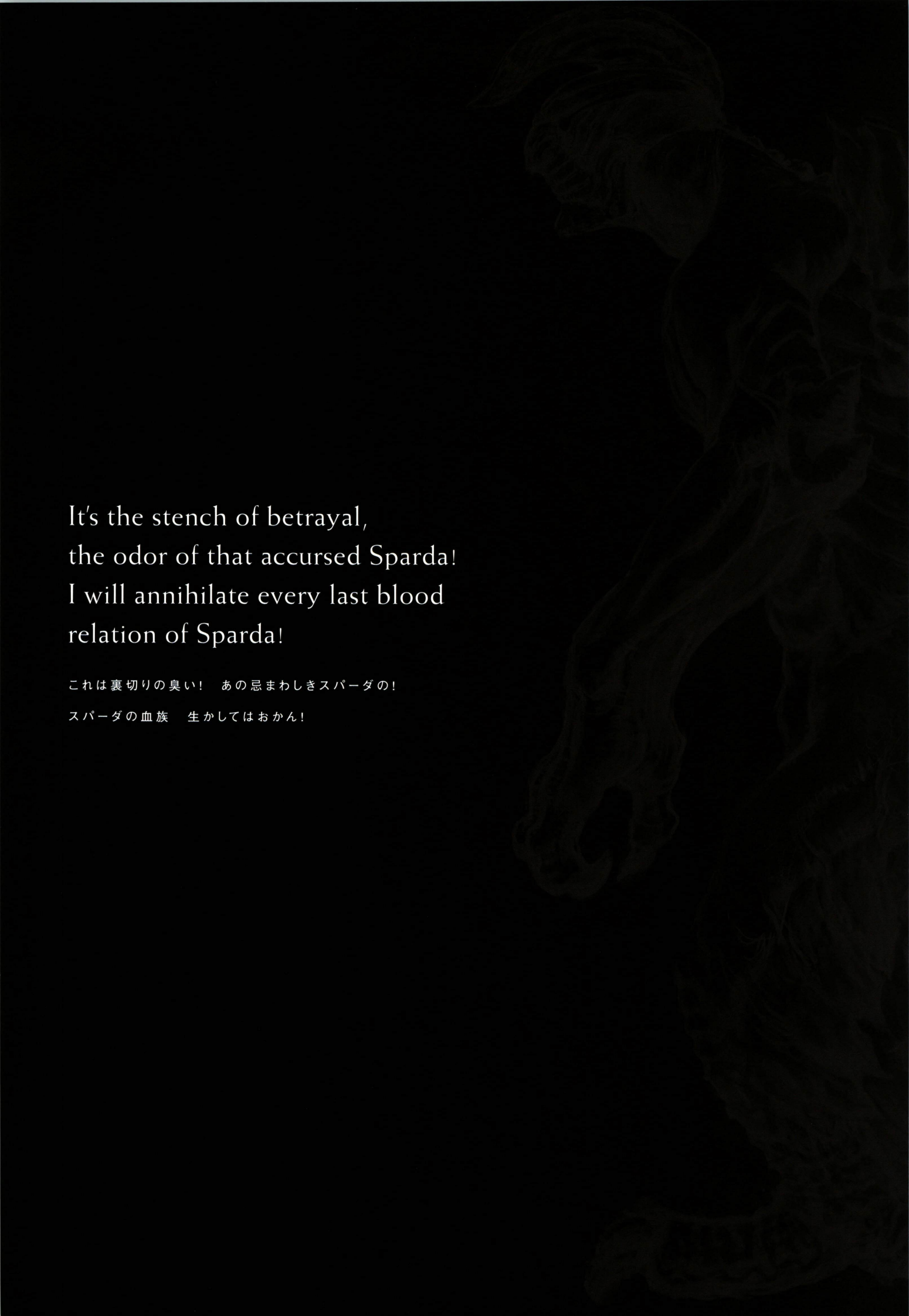


Your father was a handsome devil, no pun intended.
But you're no slouch yourself.

スパーダはいい男だったけど　あなたはどうかしらね

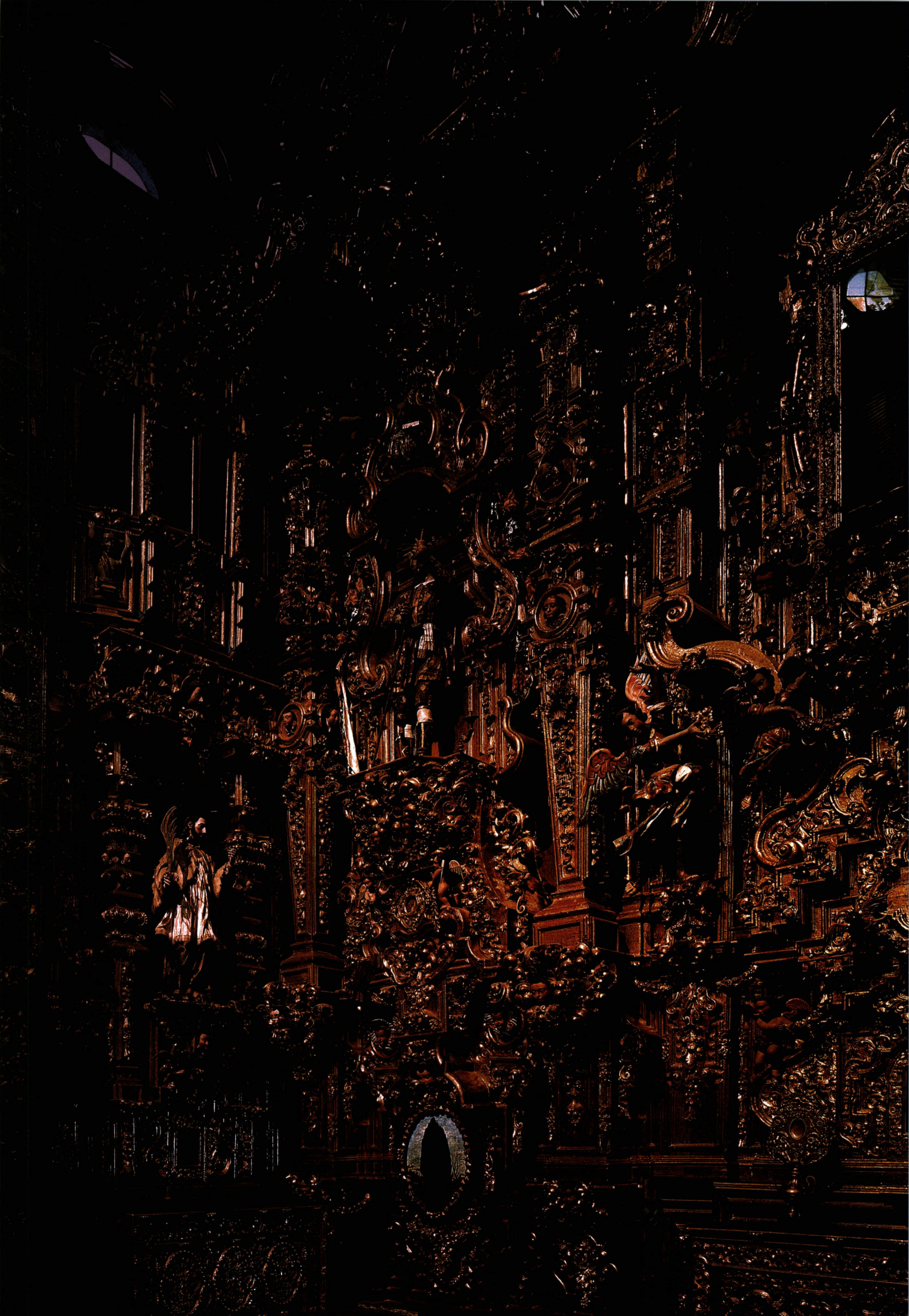






It's the stench of betrayal,
the odor of that accursed Sparda!
I will annihilate every last blood
relation of Sparda!

これは裏切りの臭い！　あの忌まわしきスパーダの！
スパーダの血族　生かしてはおかん！







It was quite a ride you know!
If any of you had died before getting here,
our little plan would have gone to waste!
Just sit and wait!
Wait for the birth of a new God!
I shall take over the power of Sparda!

メチャ苦労したぜ！
途中で誰かがおっ死んだら計画が台無しになっちまうわけよ！
そこで待っていろ　新しい神の誕生をな！
スパーダの力は　私の物だ！



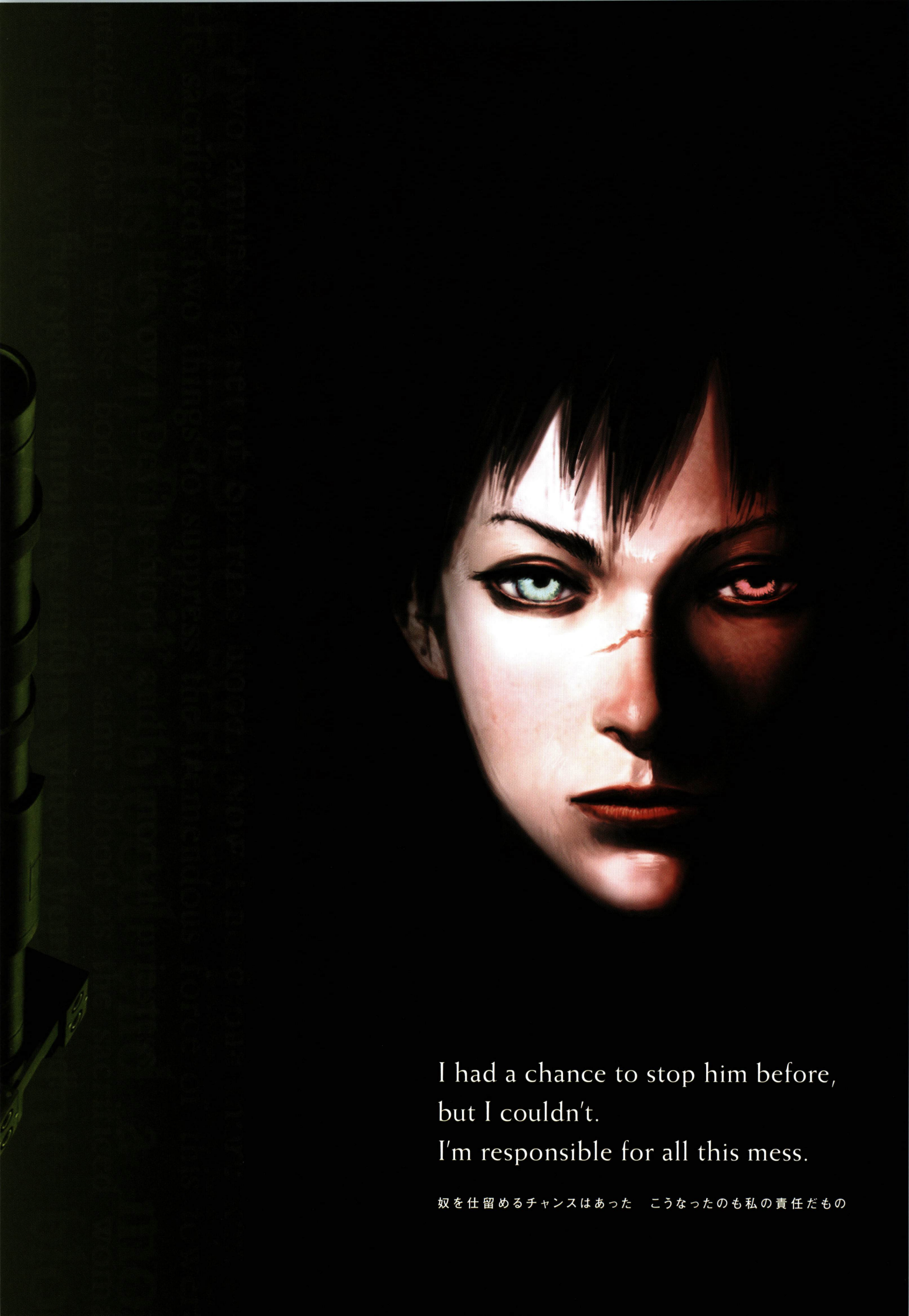




Quite frankly at first I didn't give a damn.
But because of you, I know what's important now.
I know what I need to do.

最初はムカついてただけだったけどな

お前のおかげで何が大事かが分かった　何をしなくちゃいけないのかも

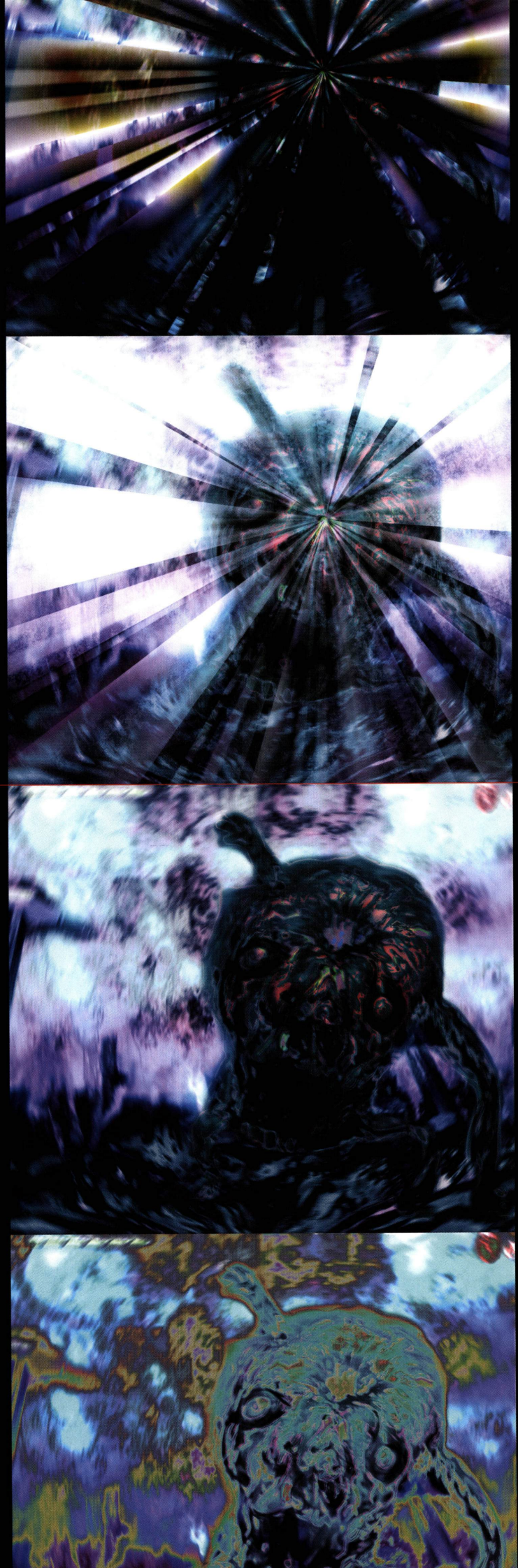

I had a chance to stop him before,
but I couldn't.
I'm responsible for all this mess.
奴を仕留めるチャンスはあった　こうなったのも私の責任だもの


What do you think after
looking at your fathers image?
父親の姿を目にした気分はどうかね？



Dude, my father wasn't so hideous.
Anyway, that shape suits you better.

親父はそんなにブサイクじゃないね
まあ　あんたにゃお似合いかもな



Remember what we used to say?
JACKPOT!
Not very classy for someone's dying words.

“決めゼリフ”を憶えてるか？
ジャックポット！
品のないセリフだ






I have to stop you,
even if that means killing you.
俺はあんたを止めなきゃならない
あんたを殺す事になるとしても



I'm staying,
this place was our father's home.

俺はここでいい　親父の故郷の　この場所が







At least I've found one so-called devil
who is able to shed tears for those he cares about.

家族のために涙を流せる悪魔を見たわ

Devil May Cry 3 SOUND DVD Liner Notes

track 001 : Raising The Devil

この曲はジュークボックスから流れる"ロック"に合わせてリズムをとるダンテの動きに、曲調を細かく合わせてみました。この手の曲はやはり"ノリ"が一番大事なので、それを一番に考えて作っています。 <柴田>

This song is synchronized with the movement of Dante who keeps taking the rhythm of "Rock" music playing from jukebox in great details. The most important factor for this type of song is the "groove", so the groove had the highest priority as I was composing the music. <Shibata>

track 002 : Roar Of Anger

最初のボスであるケルベロス、しかもとてつもなく大きい！ それを表現する曲にするために、まず曲自体を重々しくするように心がけました。さらに敵の"怒り"みたいなものを表現するために、「怒りをこらえた感じで歌ってください」とヴォーカルの方にお願いしました。結果、とても"いかつい"曲になったと思っています。 <柴田>

Cerberus is the first boss, and he is just huge! In order to express it in the song, I tried to make the song itself rather heavy. And on top of that, I wanted to express "anger" of the enemy, so I made a request to the vocalist to sing with the feel of "hidden anger". As a result, I believe this song came out to be very "muscular". <Shibata>

track 003 : Out of my way

この曲は開発のだいぶ初期段階から何度も何度も作り直してできあがった曲です。"アサシン"のように淡々と、しかもクールにバサバサと敵を切り倒していくダンテ…それを表現したかったのです。 <柴田>

This song was re-written many times since the very early stage of development. Dante keeps beating up his enemies in emotionlessly steady pace and he does it in a cool way just like "Asashin". That's what I wanted to express. <Shibata>

track 004 : Fire & Ice

ちょっとマヌケな兄弟キャラ、アグニ＆ルドラ。しかも顔が剣に付いてるやん！って思わず突っ込みたくなりましたが、このキャラを音楽で表現するのは難しかったですね。マヌケっぽいけど戦ってみると結構強い！ そこで、重苦しいミドル・テンポのリズムに思いっきり"変態的なベースライン"をのせてみました。結果、見事に？このキャラの雰囲気に合った曲になったと思っています。 <柴田>

Kind of dopey brothers, Agni and Rudra. "Hey! You have a sword attached on your face!" That's what I wanted to say to them. Anyhow, it was pretty difficult to express those characters in music. They look funny, but when you fight them, they are tough! So I came up with heavy middle tempo rhythm and I added rather "perverted bass line" on top of it. And as a result, the song came out to be suitable for those characters beautifully (?). <Shibata>

track 005 : The Encounter

この曲の最初のオーケストラ部分はゲーム中ではダンテとバージルの再会のシーンで使われており、"双子の兄弟の過去のテーマ"をアレンジしています。その部分がこのDVDではスローモーションの映像で演出されていて、非常にマッチしているように感じました。いざ戦いが始まると剣がぶつかり、銃を撃ち合う…そんな"熱い"兄弟ゲンカ(!?)をイメージして制作しました。 <長谷川>

Orchestra part in the beginning of this song was used in the game when Dante and Vergil have a reunion, and this is a rearranged version of "Theme for the past of twin brothers". That particular scene was presented in slow motion in this DVD, and I thought they came together really well. Once the battle begins, the swords are crossed and guns are fired to each other. A hell of a fight between brothers (!?) was the image I had in my mind as I created this composition. <Hasegawa>

track 006 : Broken Hearted

リバイアサンの心臓にそれぞれ意思があり、各々が違った特性を持っている…という状況、正に"カオス"、これを表現するには一つの曲の中に色々な要素を入れていくことでした。激しく動くベースライン、シンセの奏でる不協和音、そしてクラシカルなクワイヤ(コーラス)。これらを一つにすることにより、より"カオス"感が出たのではないでしょうか？ <柴田>

Each heart of Leviathan has a mind of its own and each one has different characteristics. That's the situation. This is, in fact, purely "chaotic". In order to express this chaos, I took in a lot of different perspectives into this one song such as fast moving bass line, dissonance notes played on synthesizer, and classical Choir. By putting all those different factors in the song, I think I was able to succeed in creating the "chaos" feel. <Shibata>

track 007 : Hot as a Bullet

スパーダとダンテという父子二代にわたり誘惑？をしてきたネヴァン、彼女に合う曲を…と考えた時、"艶っぽい雰囲気"を出さねば！と考えました。それでいて戦える曲となると、結構難しかったように思います。ケルベロスともアグニ＆ルドラとも全く雰囲気が違うキャラなので、違いを出すために"艶のあるシンセのフレーズ"を入れて、かつギターに変身するキャラなのでギターも入れて…と試行錯誤を繰り返しました。 <柴田>

Nevan has been alluring (?) Sparda and Dante over two generations. A suitable song for her just had to have "sensuality"! I thought to myself. It had to be a fighting song at the same time, so when I look back to it now, it was rather difficult. Nevan is a completely different character from Cerberus or Agni & Rudra, so in order to differentiate, I put in "sensual synthesizer phrase", and because she turns into a guitar at the end, I had used some guitars as well. There had been a lot of winding and turning before I finally completed the song. <Shibata>

track 008 : Gigantic Guard

このキャラの性格・行動をもってすると、とにかく迫力のある音！ それに尽きました。初めからダンテに戦闘意識むき出し、その"勢い"を表現してみました。戦闘曲には意外とシンセを使うことが多いのですが、低音の"重み"を出すために、ベースはあえて"生ベース"をピックで弾いて録音しています。 <柴田>

Judging from personality and behavioral pattern of Beowulf, it just had to be wild sound! That was it. He is ready to kill Dante from the very beginning, so the composition expresses the "momentum" of Beowulf. Most of the time, I use synthesizer for fighting songs, which may be surprising to some of you, however, I wanted to put down "heaviness" to this song, so I intentionally used the "real bass" played with a pick in the recording. <Shibata>

track 009 : Wild-Eyed Evil

ゲーム開始前半の戦闘曲は"クールにバサバサ倒すダンテ"をイメージしましたが、後半で流れるこの曲は"もう我慢ならん！"という雰囲気に仕上げてあります。歌詞内容もそのような内容なのですが、もともとは"魔人化"した時に曲を変えようと思い用意した歌詞でした。魔人化した時に曲を毎回変えると聴いていておかしかったので、急遽、後半戦闘用に作り変えたのです。 <柴田>

The fighting songs for the first half of the game were composed based on "stylish and strong" image of Dante, however, the image of Dante in the second half had shifted to "out of patience". The contents of the lyrics are similar to that, too. My original intension was to throw in a different tune whenever Dante became "devilized", and I had prepared the lyrics for this purpose. However, if the tunes were to be changed each time Dante became "devilized", it just sounded out of place, so I recreated this composition for the fights in the second half. <Shibata>

track 010 : Horse Rider to Hell

突進してくる！という雰囲気を出そうと思い、表現してみました。7弦ギターの重厚なフレーズと怪しいベースラインを組み合わせることにより、緊張感も表現できたと思っていますが…どうでしょうか？ <柴田>

"Charge!" was the main concept for this song, so I tried to express that. By combining massive phrase of 7 strings guitar and peculiar bass line, I believe I was able to express the intensity well. What do you say? <Shibata>

track 011 : One More Game

二回目の双子兄弟の対決。その雰囲気を出すために、まずヒーローっぽいメロディーにしたかったのと、"兄弟対決のテーマ"として旋律を入れたい、というコンセプトで作曲しました。前半のホルンの奏でる旋律は、この戦いの後、何度となく流れてきます。そして後半のフレーズこそが『Devil May Cry 3』のテーマそのものなのです。 <柴田>

The second battle between twin brothers. To capture the atmosphere, I wanted to write some hero-ish melody and also wanted to include the melody of "Theme of brother versus brother". Those two were the main concepts as I was working on this composition. The melody played by horn in the first half comes up again and again after this battle. And the phrase in the second half is, in fact, the theme of "Devil May Cry 3" itself. <Shibata>

track 012 : Vengeance

この曲ではレディの"女性らしさ"を表現したいと考えました。そこでメインフレーズにはシンセの音を用い、中間部ではストリングスアンサンブルを挿入し、より女性らしさを強調しています。 <柴田>

I wanted to describe the feminine side of Lady in this composition. So I used synthesizer for the main phrase and inserted strings ensemble in the middle part to emphasize on her femininity. <Shibata>

track 013 : Her Mind Surrendered

初めはダンテに敵対心を持っていた レディ、しかし彼を知るうちに心を次第に明かしていく…そんなドラマチックな情景を表現するために、はっきりとしたメロディーラインを持たせ、できるだけくさくならないように注意しました。 <柴田>

Lady has hostility towards Dante in the beginning, but as she gets to know Dante, she gradually opens her heart. I wanted to express this dramatic scene of transition, so I gave clear melody lines to the composition, and at the same time, I tried not to make it too cheesy. <Shibata>

track 014 : In the Shadow

実はこの曲はBGM制作の中では割と最初の方に制作したのですが、一番初期のバージョンはある映画の曲に似ているという指摘を受け大幅に作り直すことになり、結局かなり最後の方まで制作がかかってしまった経緯のある曲です。そういう意味では最も悩まされたいやな思い出のある(笑)印象深い曲です。昔ながらのデビルっぽさを残しつつ近代的な要素を組み込もうとしてみました。 <長谷川>

I composed this tune in the early stage of BGM production, but the very first version was said to be too similar to composition used in some movies, so major reconstruction had to take place, and the production process took me a long time, and it ended up being one of the last songs that I completed. From that perspective, this song left a strong bothersome impression on me because of the course of history that it undertook. Funny but true! I tried to retain some of the traditional "Devil May Cry"-ish feels to it while taking in some newer approaches of the "Devil May Cry" as well. <Hasegawa>

track 015 : Heaven in Hell

最初に目に飛び込んでくるのは真っ白なパラレル・ワールドのような世界。美しいものほど罪深く怪しい…それを表現するために考えたのが"クラシカルなバロック調の音楽"でした。最初にステージを見た時にプレイヤーが"えっ？"って思いそうな雰囲気を目指したのです。途中からは幻想的なハープの旋律の下に響くシンセ・ベースの一定周期のリズムに加え、怪しい呪文のような声…。正に"Heaven in Hell"ではないでしょうか？ <柴田>

The first thing that comes into your sight is the pure white world much like the parallel world. What's beautiful is sinful and suspicious, that was the concept that I wanted to express. And in order to express that, I chose "classical baroque music". I wanted to surprise the players when they see it for the first time. Half-way through the song, a magical melody played by the harp is joined together by repetitive rhythm of synthesizer bass, and strange voice that sounds kind of like magical spell comes in on top. That's heaven in hell, indeed, don't you think? <Shibata>

track 016 : Out Of Control

「アーカム戦闘1(原曲名)」は一度完成した楽曲を基にエフェクトをかけたり音色を変えたりして、どうやったらよりアーカムらしい悪魔の香りを出せるかに苦労しました。最終的にベースラインだけ逆回転させると不思議なリズムが生まれたのでそのまま使いました。バージル登場後はアーカムを"倒す"というよりも"共に戦う"というコンセプトを展開し、二人のヒーローを応援するような曲調で演出しています。 <長谷川>

As for "Arkham's fight 1" (title of the original composition) part, I spent a good amount of time trying to create the devil-ish atmosphere suitable for Arkham by putting sound effects and trying out many different sounds based on the original composition. I came up with this idea to play the bass line backwards, and that created some sort of weird rhythm, so I decided to use it at the end. After Vergil comes in, the concept becomes more like to "fight together" rather than to "defeat Arkham", so I produced the song to cheer the two heroes. <Hasegawa>

track 017 : Blood on Blood

track 011でできあがった"兄弟対決のテーマ"から始まり、次第に荘厳なオーケストラへと変化していきます。ここでは戦いたくはないが戦わなくてはならない二人の"宿命"を表現しました。途中で急に静かになり、女性のコーラスとハープが「Devil 3のテーマ」を奏でますが、ここは伊津野ディレクターが「是非とも欲しい！」とリクエストした部分でした。実は当初、ディレクターは「ここの二人の戦闘シーンではピアノ一本でもいいくらいのイメージで！」と言うくらい、"悲しさ"を表現したかったそうです。しかしピアノではさすがに戦いにくい…というわけで中間の静かな部分を挿入したのでした。 <柴田>

It starts off with "Theme of brother versus brother" and it shifts gradually into mystic orchestration. The song is about the "fate" of two brothers who are forced to fight each other, even though they do not wish to. The song becomes really quiet all of sudden at one point, and female chorus and the harp join together to play the theme of Devil May Cry 3. That was a request from Itsuno, the director. Initially, the image that the director had in his mind for this particular fighting scene between the two was "sadness". He even said to me that this scene needed "something subtle, even just a piano might be good." However, a piano was not so suitable as a fighting theme, so I decided to insert the quiet part in the middle. <Shibata>

track 018 : Devils Never Cry

悪魔と天使、天国と地獄。この相反するものを曲の中で表現したく、作曲しました。悪魔(地獄)部分のデスヴォイスを歌ってくれたのはHostile GrooveのShawn Mcphersonさん、天使(天国)部分を歌ってくれたのがDavid Bakerさん。とてもデビル3の世界観に合った歌で、お二人には感謝しています。歌詞は詩人"ダンテ"の「神曲」をモチーフにShawnに作り変えてもらったものです。彼の作詞のセンスは抜群で、デビルの世界観を良く理解してくれているので、すごくクールな内容にしてくれたと思います。ちなみにダンテの戦闘曲やケルベロス・ベオウルフ戦闘曲もShawnのヴォーカル・作詞によるものです。 <柴田>

Devil and angel, heaven and hell. I wanted to express the one end and the other end of extremes in this composition. Shawn Mcpherson from Hostile Groove sang the death voice of devil (hell) part. David Baker sang the angel (heaven) part. Their voices fit in perfectly to the world of Devil May Cry 3. I really appreciate their effort. The lyrics were rewritten by Shawn based on "Divine Comedy" of the poet "Dante". He has an excellent touch in writing lyrics and he understands the world of "Devil May Cry" very well, so the words came out to be really cool, too. By the way, Shawn's vocals and lyrics are featured in Dante's fighting song as well as fighting songs for Cerberus /Beowulf. <Shibata>

track 019 : Devils Never Cry -dark half mix

「Devil 3のテーマ」のアレンジです。今回のタイトルではこういった"リミックス"をたくさん制作しました。同じ曲でもアレンジが違うとまた違った雰囲気に聴こえ、面白いものです。 <柴田>

It is "Theme of Devil May Cry 3" with a different arrangement. We have created a lot of "remix" versions this time. A song can sound completely different with a different arrangement. I find it quite interesting. <Shibata>

※曲名は、本DVDにおける楽曲タイトルです。『Devil May Cry 3 ORIGINAL SOUND TRACK』とは異なります。ご了承下さい。



『DEVIL MAY CRY 3 SOUND DVD BOOK』いかがでしたでしょうか。
今回は『Special Edition』発売と同時期なので、良いタイミングでこのDVDを楽しめたのではないでしょうか。

ゲーム本編の映像部分のテーマは「本物を見せてやる」です。そのためにもモーションキャプチャーアクター、ボイスアクターが同一人物です。アクションができて声優もできる、そしてモーションキャプチャーは体型が結構反映されるので背格好も似ている。それぞれに対して一流で条件に合う人を捜すためにハリウッドでオーディションをしました。
ちなみにダンテの役者さんは実写のTVCMにも出演していただいています。レディの役者さんは警察学校で銃の扱いなんかも教えるほどの人で、レディのガンアクションのキレは本物を感じることができたのではないかと思います。アーカムの役者さんは顔までそっくりです。

SOUND DVD BOOKができあがる頃は大抵次回作に取りかかっているのですが、そんなタイミングで今回のように完成度の高い映像を見ると、「次回作でこれを超える物ができるだろうか…。」と、大変ブルーな気持ちになってしまいます。

最後にSOUND DVD BOOK制作スタッフの方々、デビル3開発スタッフ、そして『DEVIL MAY CRY 3』と『Special Edition』を応援してくれたファンのみなさまに心から感謝したいと思います。

DEVIL MAY CRY 3 ディレクター

第2開発部 伊津野 英昭

I hope you enjoyed our new "DEVIL MAY CRY 3 SOUND DVD BOOK". Since "Special Edition" is going to be on sale around the same time, I think you are enjoying this DVD in a timely manner.

The concept for the visual components from the game is "to show the real thing." In order to live up to this concept, the motion-capture actor and the voice-actor for each characters are done by the same actors. So it was our challenge to find someone who can do both "action" and "voice-over". The body figures of actors are quite accurately reflected in the motion-capture, so the physical features also closely resemble those of the actors. We conducted our audition out in Hollywood to find actors/actresses who can fulfill our demands in both fields.
By the way, the actor for Dante made his appearance in actual (non-CG) TV Commercial. The actress for Lady is a teacher at a police academy, and she teaching students how to handle guns, so I think you can almost feel the sharpness of her real gun actions. As for the actor of Arkham, his face even looks just like Arkham.

By the time SOUND DVD BOOK is completed, we are usually working on our next game, but looking at the images of this game now makes me feel blue, because it makes me wonder if I will be able to create something that is better than what you see in this DVD.

Last but not least, I would like to deeply thank all the production staffs of this SOUND DVD BOOK, the creators of Devil May Cry 3, and also all the fans who have supported "Devil May Cry 3" and "Special Edition". Thank you.

DEVIL MAY CRY 3 Director

Hideaki Itsuno

DVD Summary

DVD『RAISING THE DEVIL』の構成ならびに内容について紹介します。

Structure and content of the DVD "RAISING THE DEVIL."



MAIN MENU

このメニューから選択できるコンテンツは
【PLAY ALL】【SELECT CHAPTER】【EXTRA】の3種類です。
コンテンツを選択すると、選ばれたコンテンツがスタートします。

There are three types of content that can be selected from this menu: PLAY ALL, SELECT CHAPTER, EXTRA. Selecting one of these plays the contents of the one that was selected.

[PLAY ALL]

このDVDに収められている全21曲が連続再生されます。
再生中にメニュー・ボタンを押すとMAIN MENU画面に戻ります。

All 21 songs on this DVD are played continuously in succession. Pushing the MENU button while a song is in play takes you back to the MEIN MENU screen.





[SELECT CHAPTER]

各楽曲ごとに選択、再生することができます。
最初のメニュー画面にはTrack 001からTrack 010までが表示されます。
Track 011以降の曲を選びたい時は【NEXT】を押してください。
Track 011以降のメニューが表示されます。
戻る場合は、【BACK】を押してください。再生中にメニュー・ボタンを押すと【SELECT CHAPTER】のメニュー画面に戻ります。

The tracks can be individually selected and played. To begin with, Track 001 to Track 011 are indicated in the first menu. When you wish to select those songs from Track 011 on, press the NEXT button. Push the BACK button to return. Pressing the Menu Button while a song is being played will return you to the SELECT CHAPTER Menu.



[EXTRA]

2種類の特典を選択することができます。
各コンテンツとも再生中にメニュー・ボタンを押すと
【EXTRA】のメニュー画面に戻ります。

It is possible to select two types of special songs. Pushing the Menu Button while playing any of the contents will return you to the EXTRA Menu.

※曲名は、本DVDにおける楽曲タイトルです。『Devil May Cry 3 ORIGINAL SOUND TRACK』とは異なります。ご了承下さい。

DVD取り扱い上のご注意

- ディスクは両面とも、汚れ、指紋、キズ等を付けないように取り扱って下さい。ディスクが汚れた時は、メガネふきのような柔らかい布で内側から外側に向かって放射状に軽くふき取って下さい。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないで下さい。
- ディスクは両面とも、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。
- ひび割れや変型、または接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないで下さい。
- このディスクにはコピーガード信号が入っているため、複製できません。また、DVDプレイヤーからの映像をビデオデッキなどを経由してモニターに出力すると、コピーガード信号の影響で画面が暗くなる場合があります。DVDプレイヤーからの映像ケーブルは、直接モニターにつないで再生してください。
- 使用後は、必ずプレイヤーから取り出し、本製品のDVDトレイに収めて、直射日光の当たる場所や高温、多湿の場所は避けて保管して下さい。









©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED. /ILLUSTRATIONS: Kazuma Kaneko/ATLUS